GHOSTBUSTERS™

LADEANWEISUNGEN

- Legen Sie die Kassette in den Rekorder ein und spulen Sie sie bis zum Anfang zurück.
- Halten Sie die [CONTROL]-Taste nieder und drücken Sie die kleine [ENTER]-Taste.

Drücken Sie die [PLAY]-Taste Ihres Pro-

grammrekorders und danach eine beliebige Taste. Das Programm wird dann geladen.
- Nach ein paar Sekunden wird der Programmtitel erscheinen. Nach ein bis zwei Minuten wird das vollständige Titelbild ungefähr vier Minuten lang angezeigt.
- Drücken Sie jetzt die [ENTER] -Taste, um zur Einführung zu gelangen – siehe **Ghostbuster-Unternehmen.** Nachdem Namen und Kontodaten eingegeben worden sind, erscheint automatisch das Fahrzeugauswahlbild. – Siehe **Ghostbuster-Fahrzeugauswahl.**
- Drücken Sie [H] , um das Spiel anzuhalten. Drücken Sie die [ENTER] -Taste, um weiterzufahren.
- Drücken Sie die [SHIFT] -Taste und [ESCAPE], um das Spiel wieder zu starten.
- Drücken Sie [ESCAPE], um zur Fahrzeugauswahl zurückzukehren.

GHOSTBUSTER-UNTERNEHMEN

Zum Aufbau des Ghostbuster-Unternehmens müssen Sie an verschiedenen Bildern die gewünschte Ausstattung auswählen. Verlassen Sie das Ghostbuster-Zeichen durch Drücken der [ENTER] -Taste. So gelangen Sie zur ersten Auswahl. Der Computer zeigt eine Nachricht in englisch an. Wenn diese erfolgt ist, geben Sie zuerst Ihren Nachnamen und dann Ihren Vornamen ein. Drücken Sie danach [ENTER]. Der Computer wird Sie auf englisch fragen, ob Sie schon ein Konto besitzen.

Falls Sie ein Konto haben:

Drücken Sie die [Y] -Taste und [ENTER]. Danach fragt der Computer nach Ihrer Kontonummer. Geben Sie diese ein. Der Computer geht dann automatisch zur Fahrzeugauswahl über. Der auf Ihrem Konto stehende Betrag wird Ihnen in weißen Zahlen auf dem Bildschirm angezeigt.

Falls Sie kein Konto besitzen:

Drücken Sie die [N] -Taste und [ENTER]. Der Computer teilt Ihnen dann 10.000 Dollar als Anfangsbetrag zu und geht über in die Fahrzeugauswahl.

GHOSTBUSTER-FAHRZEUGAUSWAHL

Insgesamt dürfen Sie zwischen vier verschiedenen Fahrzeugen wählen, die in diesem Spiel verwendet werden können. Durch Drücken der Leertaste am Amstrad, dem Eingeben der dem Fahrzeug entsprechenden Nummer, gefolgt bei [ENTER] , können Sie sich das jeweilige Fahrzeug ansehen. Sie können aber auch ganz einfach ein Fahrzeug durch Eingabe der Nummer und Drücken der [ENTER] -Taste auswählen. Folgende vier Fahrzeuge stehen zur Verfügung:

1. Der Mini kostet $2000, kann fünf Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 75 Meilen pro Stunde.
2. Der 1963 Caravan kostet $4800, kann neun Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 90 Meilen pro Stunde.
3. Der Kombi kostet $6000, kann 11 Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 110 Meilen pro Stunde.
4. Das Höchstleistungsauto kostet $15000, kann 7 Artikel laden und die Höchstgeschwindigkeit beträgt 160 Meilen pro Stunde.

Nachdem Sie ein Fahrzeug ausgewählt haben, geht es weiter mit der Geräteauswahl.

GERÄTEAUSWAHL

Bild 1: Überwachungsgeräte

Hier können Sie den PK Energiefinder, den Bildvergrößerer und Marshmallow-Sensor erwerben. Der Betrag, den Sie nach dem Kauf eines Fahrzeuges noch übrig haben, wird Ihnen in weißen Zahlen in der rechten oberen Ecke des Bildschirmes angezeigt. Der Preis

eines jeden Artikels steht in der rechten Zeile und wird jeweils vom Gesamtkredit abgezogen, nachdem Sie ihn gekauft haben. Mit dem Joystick können Sie den Gabelstapler lenken, um die gewünschten Artikel in das Auto zu laden. Geben Sie [2] ein, um zur nächsten Geräteauswahl zu gelangen.

Bild 2: Fanggeräte

Mit diesem Bild können Sie Gespensterköder, Fallen und Gespenstervakuum kaufen. Beachten Sie, daß Fallen unbedingt nötig sind und Sie somit mindestens eine Falle kaufen müssen. Die Handhabung dieses Bildes ist dieselbe wie bei den Überwachungsgeräten. Geben Sie 3 ein. Sie gelangen somit zum letzten Gerätebild.

Bild 3: Lagergeräte

Sobald diese Anzeige erscheint, können Sie den tragbaren Laserverkleinerungsapparat für den Preis von $8000 erwerben. (Stellen Sie sicher, daß Sie für diesen Erwerb noch genügend Geld auf Ihrem Konto haben.) Wenn Sie alle gewünschten Geräte für Ihr Unternehmen erworben haben, drücken Sie die E -Taste und auf dem Bildschirm erscheint der Stadtplan.

DER AUFBAU DES UNTERNEHMENS

Zum Kauf und zur Ausstattung des Fahrzeuges folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm. Zum Aufnehmen und Niederlassen der Güter benutzen Sie den Gabelstapler. Drücken Sie den Knopf am Joystick und beachten Sie den Kreditbetrag in der rechten oberen Ecke.

- Ein PK Energiefinder warnt vor einem Gespenst, das "Schleimer" genannt wird. Das Gebäude, an dem ein "Schleimer" vorbeigeht, färbt sich rosa.
- Der Bildvergrößerer vereinfacht das Erkennen der Gespenster. Somit ist das Einfangen etwas einfacher.
- Der Marshmallow-Sensor warnt Sie vor dem Annähern des gefürchteten Marshmallow-Mannes, indem das Gebäude sich weiß verfärbt, wenn Sie sich nähern.
- Das Gespenstervakuum saugt umherziehende Gespenster (auch "Landstreicher" genannt) auf, wenn sie auf den Straßen verkehren.
- Mit Gespensterfallen fängt man die Schleimer und bewahrt sie darin auf. Jede Falle kann ein Gespenst verwahren. Ohne Fallen können Sie kein Geld verdienen.
- Die Gespensterköder ziehen die Landstreicher an, die sich regelmäßig als Marshmallow-Man formieren. Ohne Köder können Sie ihn nicht aufhalten (sehen Sie unter **"wichtige Sicherheitswinke"** nach). Für fünf Dollar können Sie Köder kaufen.
- Der tragbare Laserverkleinerungsapparat kann zehn Schleimer in einem Fahrzeug speichern. Das erspart Ihnen somit etliche Reisen zum GHQ, wo Sie neue Fallen kaufen können.

STADTPLAN

Wenn die Stadtkarte erscheint, wird der furchtbare Tempel von Zuul im Zentrum der Stadt angezeigt. Das GHQ befindet sich am unteren Rand der Karte. Rot leuchtende Gebäude zeigen den Standort von Schleimern an.

- Steuern das Fahrzeug auf dem kürzesten Weg auf die rot leuchtenden Gebäude zu. Landstreicher, die sich auf dem Weg zum Tempel Zuul befinden, können durch Berühren unbeweglich gemacht werden.
- Drücken Sie den Knopf, an Ihrem Steuerknüppel, um zu den Gebäuden oberhalb der Straße zu gelangen, und ziehen Sie den Joystick beim gleichzeitigen Drücken des Knopfes zurück, um das GHQ unterhalb der Straße zu erreichen.

DIE STRAßEN

Lenken Sie das Fahrzeug auf vorbeischwebenden Landstreicher zu (nachdem Sie sie unbeweglich gemacht haben) und drücken Sie dann den Feuerknopf. Die Landstreicher werden somit ins Vakuum aufgenommen und können somit nicht mehr den Zuul-Tempel erreichen.

GESPENSTERFANGEN

Wenn Sie am Störungsort angekommen sind, gehen Sie mit dem Joystick wie folgt vor:

- Dirigieren Sie den ersten Ghostbuster auf die Mitte des Gebäudes zu und drücken Sie zum Auslegen der Gespensterfalle den roten Knopf. Dirigieren Sie den Ghostbuster dann an den linken Bildschirmrand, richten ihn auf die Falle aus und drücken erneut den Knopf.
- Es erscheint der zweite Ghostbuster. Dirigieren Sie ihn zum rechten Rand des Bildschirmes, richten ihn auf die Falle aus und drücken noch einmal den Knopf. Beide Ghostbuster werden nun ihre tragbaren Negativ-Ionisationsgeräte aktivieren.
- Bewegen Sie Ihre Ghostbuster zur Mitte, um den Schleimer zwischen den Strahlen einzufangen. Achten Sie aber darauf, daß sich die beiden Strahlen nicht überschneiden, sonst verlieren Sie einen Ghostbuster.
- Sobald Sie den Schleimer über die Falle gebracht haben, drücken Sie den Knopf. Die Falle wird somit ausgelöst und der Schleimer eingefangen. (Zielen Sie gut, denn Sie wissen ja was passiert, wenn Sie ihn verfehlen).
- Jeder gefangene Schleimer erhöht Ihr Guthaben. Die Höhe des Betrages hängt davon ab, wie schnell Sie reagieren. Die Summe Ihres Guthabens wird auf dem Bildschirm immer angezeigt.

WICHTIGE SICHERHEITSTIPS

- Durch Drücken der [SPACE] -Taste können Sie während des Spiels jederzeit einen Lagebericht erhalten.
- Jeder Schleimer, der Ihnen entkommt, erhöht das PK-Energieniveau der Stadt um 300 Einheiten.
- Hüten Sie sich vor dem gefährlichen Marshmallow-Monster. Sobald der Marshmallowalarm am unteren Rand aufleuchtet, werden sich die Landstreicher umgehend formieren. Dann müssen Sie sofort die [B] -Taste drücken, und somit einen Batzen Köder loslassen, bevor der Marshmallowman irgendwelche Gebäude ramponiert.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel kann auf drei verschiedene Arten enden:

1. Der Torhüter und der Schloßmeister des Zuul-Tempels verbünden sich und Sie haben es nicht geschafft, mehr Geld zu verdienen als Sie zu Anfang hatten.
2. Wenn sich der Torhüter mit dem Schloßmeister vereint hat und Sie genügend Kredit haben, wird es Ihnen dennoch nicht mehr gelingen, Ihre drei Ghostbuster durch die Pforte des Tempels zu schmuggeln.
3. Sie erreichen die Spitze des Zuul-Tempels, indem Sie zwei Ghostbuster durch das Tor schmuggeln.

Ghostbusters™ ist ein Warenzeichen der Columbia Pictures Industries, Inc.
Ghostbusters Warenzeichen © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte Vorbehalten.

ACTIVISION. UQK108